Este produto não possui acesso à internet nem armazenamento de dados.

Oregon SCIENTIFIC

Prezados Pais / Responsáveis,

Obrigado por adquirir o **Laptop de Bolso TinkerBerry**
Concebido tendo em mente o conceito da diversão, o **Laptop de Bolso TinkerBerry** possui diversas atividades de aprendizagem e jogos que incentivam, contribuindo de forma inestimável para o desenvolvimento da criança. Este produto simula um Assistente Digital Pessoal enquanto aprimora as habilidades da criança em comunicação, planejamento, vocabulário, memória e raciocínio lógico.

O **Laptop de Bolso TinkerBerry** proporciona uma introdução realista e perdurável ao universo dos computadores portáteis e estimula a criatividade e o aprendizado independente.
Aprender com a Tinker Bell nunca foi tão divertido!

Capítulo 1

Sobre o Laptop de Bolso TinkerBerry

Características
8 atividades educativas que incluem:
- Mensagem, organização, planejamento, alfabeto, vocabulário, memória, lógica e música.
- Desligamento automático.

Multimídia
- Som digital e tela com animação.
- Tela LCD.

Interface
- Teclado completo do tipo QWERTY.

Áudio
- A voz da Tinker Bell e do Narrador.

O **Laptop de Bolso TinkerBerry** é equipado com as seguintes partes (por favor, contate o seu fornecedor se alguma das partes estiver faltando):
1 - Unidade
2 - Alça
3 - Manual de instruções

Unidade

Capítulo 2

Para Começar

O **Laptop de Bolso TinkerBerry** funciona com 2 pilhas do tamanha "AA".

Instalação das Pilhas

1. Certifique-se de que a unidade está desligada.
2. Abra a tampa do compartimento de pilhas, localizada na parte traseira da unidade, utilizando uma chave de fenda plana ou uma moeda.
3. Insira duas pilhas "AA" (Observe a polaridade correta: +, -).
4. Recoloque a tampa.

Cuidado

- Não misture tipos diferentes de pilhas ou pilhas novas e usadas.
- Utilize apenas pilhas do tamanho recomendado ou equivalente.
- Remova todas as pilhas quando for trocá-las.
- Remova as pilhas da unidade se a unidade for permanecer sem uso por longos períodos de tempo.
- Não coloque as pilhas no fogo.
- Pilhas não-recarregáveis não devem ser recarregadas.
- Pilhas recarregáveis devem ser removidas do brinquedo antes de serem carregadas.
- Pilhas recarregáveis somente devem ser carregadas com a supervisão de um adulto.
- Pilhas gastas devem ser removidas do brinquedo.
- As entradas de energia não devem ser submetidas a curto-circuitos.

Limpeza e Manutenção

A unidade deve ser regularmente examinada quanto a danos na parte externa ou outras partes. Caso existam danos, a unidade não deve ser utilizada até que os danos sejam reparados. Sempre desconecte a fonte de energia antes de limpar.
- Limpe a unidade com um pano seco.
- Não permita que a unidade seja molhada.
- Não desmonte a unidade.

Iniciando o Laptop de Bolso TinkerBerry

Ligue o **Laptop de Bolso TinkerBerry** utilizando o botão localizado na parte inferior direita do teclado.

Pressione o botão Liga/Desliga

Pressione a tecla menu para escolher um jogo. Existem 8 atividades divertidas no **Laptop de Bolso TinkerBerry**

Pressione a tecla Menu

No final de uma sessão, lembre-se de desligar a unidade pressionando o botão ⏻ novamente.

Desligamento Automático

Se não houver nenhuma entrada na unidade após alguns minutos, a unidade desligará automaticamente para conservar energia.
Para voltar a jogar novamente, apenas pressione o botão ⏻ para ligar a unidade novamente.

Capítulo 3

Regras das Atividades

Seleção
Pressione a tecla menu para acessar a tela de seleção de jogos. Utilize as teclas das setas esquerda e direita para percorrer as opções e pressione a Tecla central para selecionar um jogo. Uma lista de jogos é apresentada no capítulo 4.
A tela de seleção de jogos pode ser acessada a qualquer momento pressionando a tecla menu.

Controle de Volume
Para ajustar o volume, pressione a tecla volume. As opções são baixo, médio ou alto.

Controle de Contraste
Para ajustar o contraste da tela, pressione a tecla contraste. As opções são baixo, médio ou alto.

Tecla Resposta
Para revelar a resposta de uma questão.

Tecla Repetir
Para repetir a instrução anterior.

Código Secreto
Uma vez que o jogador tenha completado uma atividade, um código secreto será desbloqueado ao final do jogo (exceto Mensagem e A Agenda). Existem 6 códigos secretos para serem descobertos. O jogador pode pressionar a tecla "Código Secreto" para rever os códigos acumulados. Os códigos secretos irão funcionar como chaves para desbloquear um divertido website (www.pixiehollow.com). Uma vez que os códigos secretos tenham sido digitados no website, o jogador pode continuar a interagir e divertir-se com a Tinker Bell.

Capítulo 4

Atividades

Toque e Aprenda

Ensina as letras do alfabeto e o vocabulário associado a elas:
1. O narrador irá solicitar ao jogador para apertar uma letra.
2. Quando o jogador pressiona uma letra, Tinker Bell irá confirmar a letra e então dará um exemplo de uma palavra que inicia com essa letra em particular. Uma animação da palavra aparecerá na tela.
3. Após o jogador ter selecionado 10 letras, um código secreto irá aparecer.

A Agenda

Ensina as crianças a planejarem seus dias:
1. O narrador irá solicitar ao jogador para selecionar um dia que ele gostaria de planejar.
2. O jogador pode então planejar o seu dia, selecionando diferentes atividades, utilizando os menus visuais.
3. Um resumo das atividades dos dias pode ser visto após concluído o planejamento.

Qual é a Fada?

Identifique a varinha mágica e aprimore a sua habilidade de memória:
1. Três fadas irão aparecer na tela inicial. Uma fada irá mostrar uma varinha mágica, piscar e rapidamente esconderá a varinha.
2. As três fadas irão mudar de lugar por 5 segundos.
3. O jogador deve selecionar a fada que está com a varinha na sua nova posição.
4. Terá um total de 10 rodadas. Se o jogador alcançar, em cada rodada, uma pontuação de 80 pontos ou mais, um código secreto irá aparecer.

A Lagarta

Desenvolve a coordenação de mãos e olhos:
1. Utilizando as teclas W, S, A e D, o jogador deve mover a lagarta até a sua comida, quanto mais comida a lagarta comer, mais longa ela ficará!
2. O jogador deve evitar encostar nos muros ou nos obstáculos na tela.
3. Após completar todos os níveis, um código secreto irá aparecer!

Letras Divertidas

Familiariza as crianças com a diferença entre as letras maiúsculas e minúsculas:
1. Letras irão flutuar aleatoriamente pela tela por 30 segundos.
2. O jogador deve pressionar as letras que vê na tela. Quando pressionadas, as letras irão mudar de minúsculas para maiúsculas.
3. Quando todos os três níveis estiverem completos, um código secreto irá aparecer.

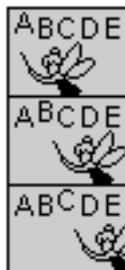
Jogo das Fadas

Desenvolve o raciocínio lógico:
1. Uma sequência de números ou letras irá aparecer na tela com uma letra/número que é diferente dos demais.
2. O jogador utiliza as teclas das setas para selecionar aquele que é diferente.
3. Quando todos os três níveis estiverem completos, um código secreto irá aparecer.

Mensagem

Simula mensagens de texto como em um telefone celular moderno. Questões automáticas serão perguntadas pela Tinker Bell, seguidas por uma breve resposta:
1. A Tinker Bell irá enviar uma mensagem para o jogador.
2. O jogador pode responder para a Tinker Bell utilizando o teclado.
3. A Tinker Bell irá responder com outra questão ao jogador.
   A sequência continua até que o jogador feche o jogo.
4. O jogador pode também pressionar a tecla emoticon durante a sua resposta para adicionar um emoticon na mensagem. Pressionando a tecla emoticon irão aparecer diferentes emoticons!

Sequência de Letras

Desenvolve habilidades de memória e a habilidade de seguir instruções:
1. A Tinker Bell irá apontar uma sequência de letras.
2. As letras serão representadas por 5 notas diferentes. Quando a Tinker Bell apontar para uma letra, a letra irá destacar-se.
3. O jogador será solicitado a repetir uma sequência de letras pressionando as teclas corretas.
4. O jogador precisará memorizar a sequência assim como foi construída, com uma letra por vez.
5. Após o jogador ter selecionado 10 letras, um código secreto irá aparecer.

Capítulo 5

Resolução de Problemas

O desenvolvimento de produtos educativos é uma responsabilidade que nós da Oregon Scientific levamos muito a sério.
Não medimos esforços para garantir a exatidão e a adequação das informações que dão valor aos nossos produtos.
No entato, erros podem ocasionalmente ocorrer. É importante que você saiba que estamos sempre atentos aos nossos produtos e incentivamos você a ligar para o nosso Departamento de Atendimento ao Cliente caso tenha algum problema ou sugestão. Nossos representantes têm prazer em poder ajudá-lo(a).

Antes de entrar em contato com um de nossos representantes pelo telefone (55 11) 3523-1934, verifique os seguintes pontos. Isto pode poupar o tempo que você gastaria em uma ligação desnecessária.

A tela não liga
As pilhas estão instaladas corretamente?
As pilhas precisam ser trocadas?

Tela escura ou com imagens anormais
Tire as pilhas do aparelho e, depois de 10 segundos, recoloque-as novamente.
Em um ambiente propenso à descargas estáticas, a unidade pode apresentar mal funcionamento.
Para reiniciar, remova as pilhas por pelo menos 10 segundos antes de conectar a fonte de energia novamente.
De acordo com os requisitos de segurança da ASTM F963, EN71 Pates 1, 2 e 3 e EN62115.
Em um contínuo esforço para melhorar os nossos produtos, as imagens na tela do produto podem ser ligeiramente diferentes das apresentadas nos diagramas.

Oregon Scientific Brasil Ltda
Avenida Ibirapuera, 2.907
16º andar - Sala 1614
São Paulo - SP
CEP: 04029-200
CNPJ: 04.984.139/0001-78
SAC: (55 11) 3523.1934
E-mail: sac@oregonscientific.com.br

Cuidado:
Alterações ou modificações feitas nesta unidade sem a autorização expressa do responsável técnico podem vetar a autoridade do usuário para operar o equipamento.
- Podem haver pequenas partes que podem causar abuso e/ou dano à unidade.
- Não recomendado para crianças menores de 3 anos.

NOTA:
Este equipamento foi testado e concluiu-se que enquadra-se nos limites de um aparelho digital de classe B, de acordo com a Parte 15 das regras da FCC. Esses limites têm como objetivo a proteção contra interferências danosas em uma instalação residencial.
Este equipamento gera, utiliza e pode gerar irradiar energia com frequência de rádio e, se não for instalado e utilizado de acordo com as instruções, pode provocar interferências danosas nas comunicações por rádio. No entanto, não há garantia de que tal interferência não venha a ocorrer em determinada instalação.
Se o equipamento causar interferência na recepção de rádio ou televisão, o que pode ser avaliado ligando e desligando o aparelho, o usuário é incentivado a tentar corrigir a interferência através de uma ou mais das seguintes medidas:
- Reorientar ou realocar a antena receptora.
- Aumentar o espaço entre o equipamento e o receptor.
- Conectar o equipamento a uma tomada num circuito diferente daquele ao qual o receptor está conectado.
- Consultar o revendedor ou um técnico de rádio / TV para obter ajuda.

ELIMINAÇÃO
Não jogue este aparelho em uma lixeira comum. A coleta desse tipo de lixo deve ser feita separadamente, para receber tratamento especial, caso necessário.

300102898-00001-10 BZ